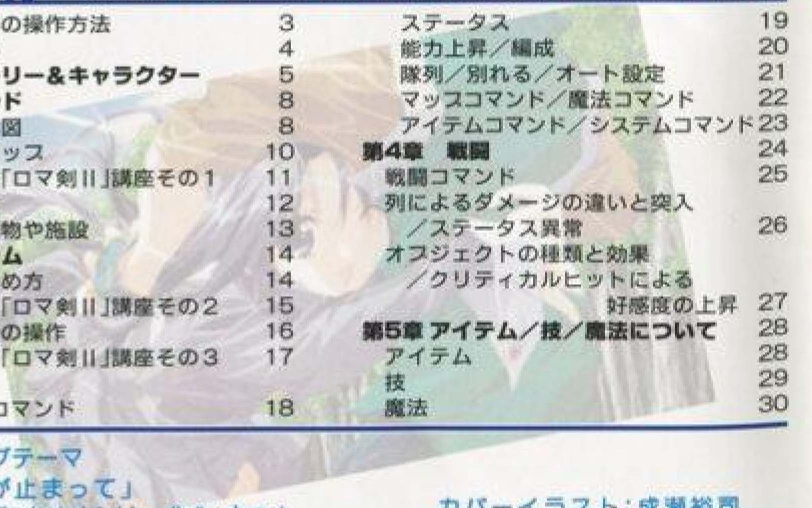

PlayStation
ロマンスは剣の輝きII
～銀の虹をさがして～

ご挨拶

このたびは"PlayStation"用ソフト『ロマンスは剣の輝きII　～銀の虹をさがして～』をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの「解説書」をお読みいただき、正しい使用方法でプレイをお楽しみください。なお、この「解説書」は再発行いたしませんので大切に保管してください。

Contents

※プレイする前に4ページの「冒険者の心得」を読んでおくと、進め方のコツをつかめます。



オープニングテーマ
「時の流れが止まって」
歌：くにたけみゆき　作曲：吉田文
作詞：金杉はじめ　編曲：島義人

カバーイラスト：成瀬裕司
本文イラスト：南野彼方（SSS）

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻（オン/スタンバイ）/RESETボタンが緑色の状態（オンの状態）で差し、⏻（オン/スタンバイ）/RESETランプを赤色の状態（スタンバイ状態）にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック　アナログコントローラ対応

SLPM 87111～2（限定版）87113～4（通常版）

コントローラの操作方法

コントローラ



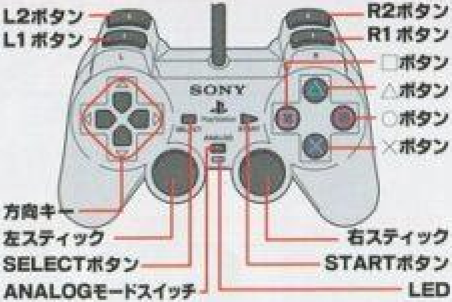
フィールド画面

方向キー　:主人公キースの移動／選択カーソルの移動（ANALOGモードONのときのみ、アナログコントローラの左スティックでも同様の操作ができます）
○ボタン　:NPCとの会話／調べる／決定
×ボタン　:ダッシュ移動／キャンセル
△ボタン　:キャンプモードに入る
□ボタン　:メッセージウィンドウの非表示
L1ボタン　:インフォメーション表示の切替

キャンプ画面

方向キー　:選択カーソルの移動（ANALOGモードONのときのみ、アナログコントローラの左スティックでも同様の操作ができます）
○ボタン　:決定
×ボタン　:キャンセル

アナログコントローラ



ANALOGモードONのとき、ＬＥＤ表示は赤色です。ANALOGモードOFFのとき、ＬＥＤ表示は消灯しています。
振動機能の切り換えについては23ページをご覧下さい。

戦闘画面

方向キー　:選択カーソルの移動（ANALOGモードONのときのみ、アナログコントローラの左スティックでも同様の操作ができます）
○ボタン　:決定
×ボタン　:キャンセル

●キャラクター選択時
方向キー左右:列の選択
方向キー上下:列内キャラ選択

冒険者の心得

これを知っておけば、冒険がぐっと楽になる
冒険者の心得10箇条!!

①セーブ・ロードは、キャンプモードで

データのセーブとロードのコマンドは「キャンプ」の中にあります。
（関連ページ→P. 23）

②まずは夕闇亭に行き、情報を集めよう

夕闇亭のマスターはかなりの情報通です。次にすることに迷ったら相談してみましょう。
（関連ページ→P. 15）

③道に迷ったら、この人に聞け!!

旅に出るときには、夕闇亭のそばにいる老人に道を訊ねてからにするといいでしょう。
（関連ページ→P. 7）

④戦闘の後は、能力値をアップしよう

能力値は、レベルアップではなく、プレイヤーの任意の選択でアップしていきます。
（関連ページ→P. 20）

⑤より効率の良い攻撃を！

戦闘の際、重要なのが列の概念とオブジェクト。これらを活かすことが勝利への近道です。
（関連ページ→P. 26～27）

⑥戦闘に参加しないと強くなれない

パーティにいても、戦闘に参加しないキャラクターは経験値を得ることはできません。
（関連ページ→P. 24）

⑦パーティ編成は自由に組替えられる

特定の場合を除き、パーティメンバーはプレイヤーの任意で入れ替えることができます。
（関連ページ→P. 21）

⑧女の子の気持ちを考えよう

会話ではヒロインたちの気持ちを考えることが大切です。あまり傷つけてしまうと……。
（関連ページ→P. 17）

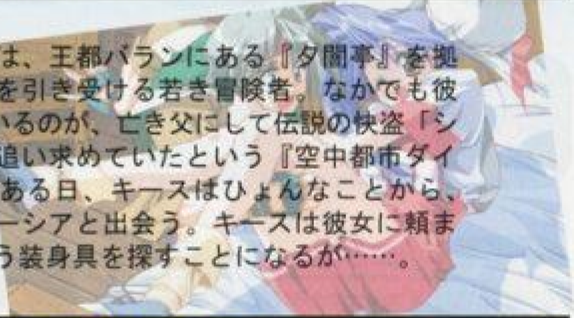
⑨すべてのイベントを見るには

物語の分岐があるため、1回のプレイですべてのイベントを見ることはできません。こまめにセーブを取っておくといいでしょう。

⑩ヒロインと結ばれるには？

それぞれのヒロインとエンディングを迎えるためには、ヒロインごとに用意された「必須イベント」を見ておく必要があります。

ストーリー



キース・ライアンは、王都バランにある『夕闇亭』を拠点にさまざまな仕事を引き受ける若き冒険者。なかでも彼がとくに追い求めているのが、亡き父にして伝説の快盗「シャドウブレイド」が追い求めていたという『空中都市ダイダロス』だ。そんなある日、キースはひょんなことから、大商人の娘エルファーシアと出会う。キースは彼女に頼まれて「銀の虹」という装身具を探すことになるが……。

キャラクター紹介



キース

本編の主人公。父、シャドウブレイドの後を継ぎ、各地を冒険している。ちょっとお調子者だが、正義感あふれる熱血漢だ。



エルファーシア(CV:柚木涼香)

王都バランに住む大商人のお嬢様。ちょっと世間知らずで、キースのことを「天使様」だと思いこんで慕ってくる。



アリシア　(CV:飯塚雅弓)

死を司る神、プロトーンに仕える少女。とても優秀で、若いながらも高司祭。きまじめすぎてちょっとカタいところも。



リーナ　(CV:長沢美樹)

放浪の神官戦士。しっかり者の正義漢で、困っている人を見ると放っておけない。現国王のルーンとは旧知の仲。



リュキア （CV:久川綾）

明るくおてんばな魔術師。8歳の時から沙漠のガイドをしている。古代王国の大魔術師の生まれ変わりだといわれている。



シャロン （CV:榎本温子）

神官見習いの少女。魔法に関して高い潜在能力を持つが、引っ込み思案な性格が災いして、それを発揮できないでいる。



スピカ （CV:友永朱音）

キースが店長をしている『夕闇亭』のウエイトレス。とても頭がいいが、たまにとんでもないミスをすることも。



ポップル （CV:小暮英麻）

明るく元気なウサ耳族の少女。人間社会の常識に詳しくないうえ、明るすぎる性格のせいで騒ぎを起こすことがしばしば。



エリス （CV:折笠富美子）

エルフ族の弓使い。掟に従い、従者としてキースに同行している。でも、本人はけっこうそれを気に入っている？



リオン （CV:能登麻美子）

落ち着いた雰囲気を持つ、旅の吟遊詩人。ちょっとノンビリしているが、やさしくて頼りがいのあるお姉さんだ。



ジャネット（CV:真田アサミ）

男勝りの女戦士。戦うことが生き甲斐で、性格も剛胆で乱暴。けど、女扱いされると戸惑ってしまうという可愛い一面も。



チム （CV:浅井清己）

セルクルーンという、とっても珍しい珍獣。本当はめったに人前に姿を現さないが、チムは別らしい。ちなみに女の子。



スラ造 （CV:重松朋）

特殊な研究で生み出されたハイスピードスライム。頭がよく、会話もでき、魔法も使えるうえに、ツッコミも入れられる。



アルビオン（CV:高瀬右光）

リーナの相棒になっている白龍の子供。言葉は話せないが、リーナとは意志が通じる。犬と間違われるのが悩みの種。



マスター（CV:鈴木正和）

いつも冒険に出ているキースの代わりに『夕闇亭』を切り盛りしている。キースにとっては、親代わりで兄代わり。



バガス（CV:浜田賢二）

裏ギルドに所属している盗賊。金と女に目がなく、金儲けのためならどんな仕事でも引き受ける悪党だ。



バルドール（CV:浜田賢二）

２人の部下を引き連れ、「銀の虹」を探している男。レイカとは対立しているようだが、その正体も目的もすべてが謎だ。



ゴルバ（CV:高瀬右光）

バルドールの部下のひとり。筋肉質の大男で力を頼りに攻撃してくる。キースたちにとっては避けられない強敵だ。



ライス（CV:くわはら利晃）

バルドールの部下のひとり。小柄ですばしっこく、主に潜入調査や、諜報活動などを得意とする。ねちっこいイヤな敵だ。



ブラムド（CV:くわはら利晃）

広大な屋敷でひっそりと暮らしているヴァンパイア・ロード。神の恩寵を受けており、太陽光に耐性を持っている。



ファランクス（CV:高瀬右光）

トゥルーク王国の王室親衛騎士団長。忠義に厚い正義漢で、なにかとキースたちに協力してくれる頼れる存在だ。



レイカ（CV:榊原良子）

「銀の虹」を探しているうちに出会うことになる謎の美女。何やら、大きな秘密を持っているようだが……。

物知りじいさん



いつも『夕闇亭』のそばでひなたぼっこをしているおじいさん。若い頃に大陸中を旅して回っていたらしく、地理に詳しい。冒険の途中で道がわからなくなったら、この人に訊ねてみよう。

第2章　ワールド

この章ではゲーム中に登場する、町や村、町にある施設、そして各地で起こるイベントなどについて紹介します。

王都バランは、冒険の始まりの地であり、その後もさまざまな事件が発生する町です。キースが拠点にしている『夕闇亭』もここにあります。



▶これが王都バランの地図です。目的地が夕闇亭から見て、どの方向にあるかを掴んでおけば、迷わず行くことができるでしょう(画面左上隅のコンパスも忘れずに)。
①夕闇亭
②物知りじいさん
③宿屋
④プレゼントショップ
⑤教会
⑥診療所
⑦下水道入口
⑧魔導学院
⑨錬金術屋
⑩酒場
⑪ブティック「マリの店」
⑫道具屋
⑬占い屋
⑭カイダール商会

バラン全体図

高級住宅街

町の北東部に隣接している屋敷町。この街区には立派な音楽堂もあります。







ハーレムブロック

町の南西部に隣接している危険なスラム街です。



ワールドマップ

冒険の舞台となる「デストグラーン地方」の全体地図です。



①王都バラン
②ギレンの町
③バルキサス村
④バトス村
⑤ラティ村
⑥ミレリア村
⑦ユノス村
⑧ノルド村
⑨リルシティ
⑩ダリル村
⑪セルファ村
⑫首都フィルカナル
⑬ギドの町
⑭港町バージル
⑮チホロの町



街道沿いには盗賊、砂漠にはゴーレム、草原にはスライムといったように、場所によって出現するモンスターが異なっています。腕試しをしたいなら、魔獣の森へ行くといいでしょう。



マスターの「ロマ剣Ⅱ」講座～その1

　どうだ、この世界はけっこう広いだろう。いろんな街や村があるし、冒険の場所にも事欠かないぜ。各地の最新情報について教えてやるから、あちこちブラついてみたらどうかな。

地名	施設	情報
1.王都バラン	道プ錬占宿酒教	おまえさんの根城、夕闇亭のある町だ。いまさら説明はいらないよな ヒロイン:アリシア・リーナ・リオン・スピカ・エルファーシア
2.ギレンの町	道宿酒	背徳の町にして賭博の町。ここで人を探すなら、酒場へ行くのがいいだろうな
3.パルキサス村	道プ宿酒教	何もない辺鄙な村だけど、教会には美人の神官姉妹がいるんだぜ ヒロイン:シャロン
4.パトス村	道プ錬宿酒教	砂漠の近くにある村だ。変な占い師がきてから、村長の様子が変わったらしい
5.ラティ村	道プ宿酒	若い娘が老婆の姿で死ぬという事件が起きたらしい。興味あるか?
6.ミレリア村	道プ錬宿教	近くにある湖は避暑地として有名だ。誰かを誘ってみたらどうだい?
7.ユノス村	道プ錬宿酒教	ここの道具屋では、毒蛇用の解毒剤を作ってもらえるらしいぜ
8.ノルド村	道プ宿酒教	宿屋のオヤジが密猟者を退治してくれる冒険者を探しているらしいな
9.リルシティ	道プ錬占宿酒教	ここの道具屋にはいろんな品が流れる。ひょっとしたら、アレもあるかもな
10.ダリル村	道プ錬宿酒教	近くの洞窟に盗賊が住みついて、村人を困らせているらしい ヒロイン:ジャネット
11.セルファ村	道プ宿酒教	なんでもヴァンパイアに生贄を要求されているとか……
12.首都フィルカナル	道プ錬占宿酒教	賑やかな街なんだが、最近夜中に辻斬り事件があったそうだ
13.ギドの町	道プ錬宿酒教	沙漠のガイドが欲しいときには宿屋『古代王国の姫君亭』に行ってみな ヒロイン:リュキア
14.港町バージル	道プ宿酒教	昔、ある神官戦士がダークエルフを逃がして、大騒ぎになったことがある
15.チホロの町	道プ宿酒	この村にある湖の底には街が沈んでいるとか……
16.ヴァリアの大樹海	エルフ村:道プ宿	ここには「エルフ村」「ウサ耳村」「ネコ耳村」があるぞ ヒロイン:エリス(エルフ村)・ポップル(ウサ耳村)
17.逢魔の谷	—	神話の時代、絶対神と暗黒神が戦ってできた亀裂だと伝えられている
18.魔獣の森	—	珍獣セルクルーンに会いたいなら、ここに行ってみな
19.デストグラーン大沙漠	—	グラードの王宮跡という遺跡がある。昔、何かを封じた場所らしいな

注釈:道=道具屋/プ=プレゼントショップ/錬=錬金術屋/占=占い屋/宿=宿屋/酒=酒場/教=教会
※ヒロイン:パーティから外れている間、その街で待機しているヒロインです

建物の説明

町や村にある、施設についての説明です。



夕闇亭

王都バランにあるキースがオーナーをしている店。冒険の拠点となる。キースの部屋で休むと体力の回復もできる。



道具屋

ショップアイテムを販売。扱っている品物は店によって違いがある。「袋」が描いてある看板が目印。



プレゼント屋

プレゼントが買える。パーティにいるヒロインにはその場で、いない場合は宅配屋が有料で届けてくれる。白い壁のシャレた店だ。



錬金術屋

武器の購入と加工（能力値の上昇などの効果がある「錬金アイテム」の付与）ができる。「剣」が描いてある看板が目印。



占い屋

女の子との相性が聞け、１番好感度が高いヒロインが誰かを教えてくれる。目印になるのは看板の「水晶玉」だ。



宿屋

泊まるとＨＰ・ＭＰの回復ができる。看板の「ＩＮＮ」の文字と両開きの扉を頼りに探そう。



酒場

情報を集めたり、依頼を受けたり、冒険者には何かと馴染みの場所。キースは未成年なので、飲酒はできない。

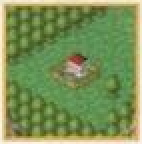


教会

本来は神の教えを広める場所だが、情報を集めたり、依頼を受けるために行くことも。屋根についている「十字架」が特徴。

その他の建物や施設

イベントに関係する重要な建物や施設の情報です。



■ブラムドの屋敷

セルファ村の近くにある、不気味な雰囲気が漂う屋敷。ヴァンパイア・ロードのブラムドが住んでいる。



■エルムの廃墟

500年ほど前に海賊に滅ぼされた港町。かつてはミスリルの加工で賑わっていた。最近、人影を見たという話が……。



■ランプの工房

ノーザンバリアの峠道を脇に入ったところにある工房。持ち主は飛行機の制作を目指す、ランプという風変わりな青年だ。



■試練の迷宮

リルの国王が冒険者育成のために作り上げた巨大な迷宮。リルシティのすぐ南にある。戦闘経験を積むには絶好の場所だ。



■ミレリア湖

ミレリア村の近くにあり、季節によっては、水泳が楽しめる綺麗な湖。最近は大ダコが出現するので、注意が必要。



■グラードの王宮跡

デストグラーン大沙漠にある、古代王国時代の王宮。魔王デューンの力の欠片が封印されていると伝えられる。



■競馬場

王都バランの郊外にある競馬場。伝統ある「トゥルークダービー」の開催地として知られている。



■エルフ村

ヴァリアの大樹海にあるエルフ村は、大樹の中にある。なお、ウサ耳族やネコ耳族の村も、外見は同じ形をしている。

第3章　システム

ゲームの始め方

オープニング中に○ボタンを押すと、タイトル画面になります。



●初めてプレイするとき

「はじめから」を選びます。

●ゲームを再開するとき

セーブデータをロードする場合は、「つづきから」を選んでください。続いてセーブデータの一覧が表示されますので、再開するデータを選んでください。セーブは最大15個まで取れます。

※このゲームではメモリーカード差込口1、2のどちらでもセーブ／ロードが可能です。



― ゲームの進め方 ―

ほとんどの依頼は、『夕闇亭』で受け、達成後に再度夕闇亭に戻って報告することで終了します。

1. マスターに話しかけ、依頼を受ける
2. 目的地へ移動する
   （目的地への道は物知りじいさんに聞く）
3. ダンジョン探索や戦闘を行い、依頼を達成する
4. 夕闇亭に戻り、マスターに達成の報告をする

依頼の発生条件と分岐

発生する依頼は、誰がパーティメンバーになっているかで異なります。また、受けることでシナリオが分岐したり、他の依頼を解決すると消えてしまう依頼もあります。

※依頼の中には、ヒロインとのエンディングを迎えるための必須イベントが含まれていることがありますから、どれを受けるかという判断は非常に重要です。念のため、セーブを取っておくといいかもしれません。





マスターの「ロマ剣II」講座～その2

依頼を受けるときは、カウンターまで来て話しかけてくれればいい。おまえさんが仕事を終えていて、次の仕事が待っているときはその内容を話してやるし、とくに仕事がないときでも、どこへ行けば仕事がありそうか教えてやるからな。ま、「ヒマになったらマスターに話しかける」とでも覚えておいてくれ。



通常画面での操作

このページでは通常画面での操作について説明します。

移動：方向キーで移動します。×ボタンを同時押しで高速移動ができます
会話／見る／調べる：住人や宝箱などに接触し、○ボタンを押します
キャンプ：△ボタンを押すとキャンプが開きます（関連ページ→P. 18～）

コンパス
東西南北を表します。目的地へ向かうときの目安に

町、ダンジョン
接触すると、中へ入ります



所持金
現在の所持金です

キース
プレイヤーが操作するキャラクターです

モンスター
接触すると、戦闘が始まります

道標
接触し、○ボタンを押すと街道の案内（どの方角にどの街があるか）を表示します

フェイスウィンドウ
戦闘に参加するパーティメンバーの「レベル」「ＨＰ」「ＭＰ」の状態です





マスターの「ロマ剣II」講座～その3

仕事をこなすうちに女の子たちと知り合いになったんじゃないか？
　彼女たちの気持ちは「好感度」と「傷心度」という隠れた２つの数値で表される。これらは会話イベントでの答え方や、戦闘での行動で変化する。とくに戦闘で戦闘不能状態にしてしまうと、「傷心度」が大きく上がってしまうから、しっかり守ってやらなくちゃな。



プレゼントを贈ることで好感度を上げ、傷心度を下げることができる。



嫌われていなければ、１度別れても、またパーティに誘うことができる。



Alicia

アリシアの One Pointコラム vol.1

　プレゼントは町や村によって、扱っている商品がずいぶん違います。中には、ある特定の場所でないと買えない貴重品もあります。
　贈り物をするときは、相手の好みを考えることが大切です。渡したときの反応に気をつけて、喜んでもらえる品を探してください。また、いくら気に入った品でもそればかりもらっても嬉しくありません。２回続けて同じ品を贈ってもダメですよ。

場所による商品の違い

●バラン
リボン
銀のブローチ
香水
銀の指輪
女神像

●ラティ
珍しいお菓子
ケーキ
デカキャンデー
一輪の花
リボン

キャンプ

通常画面で△ボタンを押すと、「キャンプ」に入ります。

キャンプでは、ステータスの確認、キャラクターの能力上昇、データのセーブ・ロードなどを行うことができます。



現在の所持金です

メニューコマンドを選択するためのウインドウです

現在進行中のシナリオのタイトルです

シナリオの目的地が表示されます

パーティコマンド

ステータス確認やキャラクターの能力上昇などを行います。

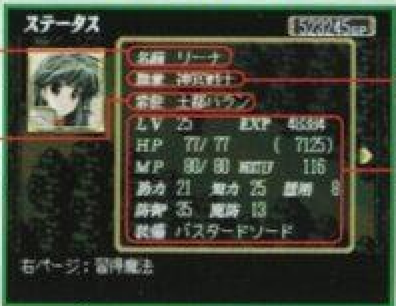


ウインドウ内に６つのサブコマンドがあります。方向キーでいずれかにカーソルを合わせ、○ボタンを押せば、各サブコマンド画面へ移行することができます。

パーティは最大６人までですが、シナリオ中、一時的にサブキャラクターが２名まで加わることがあります（パーティ枠が８つあるのはそのためです）。

ステータス

パーティメンバーの能力値や、それぞれが習得している魔法や技を確認できます。



名前
キャラクターの名前です。

常駐
そのキャラクターが、パーティから外れている時にいる場所です。

職業
キャラクターの職業です。

パラメータ
キャラクターのパラメータです。

この画面で方向キー右を入れると「修得魔法画面」に移ります。

〈習得魔法画面〉



この画面で方向キー右を入れると「習得技画面」へ、左を入れると最初の画面に戻ります。

〈習得技画面〉



この画面で方向キー左を入れると「修得魔法画面」に戻ります。

各パラメータの説明

- LV：現在のレベルです。
- EXP：これまでに得た経験値の合計です（カッコ内は、まだ消費されていない経験値）。
- NEXTLV：次のレベルになるために必要な経験値です。
- HP：ヒットポイント。左側が現在値、右側が最大値です。
- MP：マジックポイント。左側が現在値、右側が最大値です。
- 筋力：攻撃力に影響します。
- 知力：魔法の威力に影響します。
- 器用：命中と回避に影響します。
- 防御：攻撃に対する防御力です。
- 魔防：魔法に対する防御力です。

能力上昇

経験値を使って、キャラクターの能力値を上昇させることができます。



成長させたい能力値を選び、○ボタンで決定。方向キー上下で数値を増減させ、再度○ボタンを押します。



「筋力」を選択し、方向キーで数値を60から65に。



○ボタンを押すと経験値が消費され、能力値が上昇。

編成

パーティメンバーの中から、戦闘に参加するキャラクターを決定します。



戦闘から外すキャラクターを選んで○ボタンを押し、次に加えるキャラクターを選んで○ボタンを押します。



上段からリュキアを選んで○ボタン。続いて……



下段のシャロンを選んで、○ボタンを押す。これで2人がチェンジ。

隊列

戦闘開始時における各キャラクターのポジション（前列・後列）を決定します。



方向キー左右で、ポジションを変更したいキャラクターを選択。○ボタンを押すと、それまで前列だったキャラクターは後列に、後列だったキャラクターは前列へと移動します。
（列の意味は→P.26）

別れる

キャラクターをパーティから外します。



方向キーで、キャラクターにカーソルを合わせます。○ボタンを押すと確認のウインドウが出るので、「はい」を選択します。別れたキャラクターは、ステータス画面の「常駐」に記された場所に戻り待機状態になります（関連ページ→P.11）。話しかければ、またパーティに入れることが可能です。

オート設定

戦闘時に、キース以外のキャラクター操作をマニュアルにするかオートにするか選択します。



方向キー左右でキャラクターを選びます。○ボタンを押せば、マニュアルとオートが入れ替わります。



マップコマンド



過去に訪れたことのある街や村に瞬間移動します。

画面に左に出るリストからジャンプ先を方向キーで選び、○ボタンを押します。確認のウインドウが出るので、「はい」を選びます。



Alicia

アリシアの
One Pointコラム vol.2

マップジャンプはとても便利ですけど、街やダンジョンの中では使えません。それから移動に時間がかからない代わりに、敵とはいっさい遭遇しませんから、修行(「経験値稼ぎ」という方もいます)もできません。ときにはフィールドを歩いてみるのがいいかもしれませんね。

魔法コマンド



通常時に使用が可能な魔法(HPの回復など)を使用します。

魔法を使わせたいキャラクターにカーソルを合わせ、○ボタンで決定します。習得魔法のウインドウが現われるので、方向キー上下で魔法を選択し、○ボタンで使用します。魔法によっては、対象の選択を行います。

アイテムコマンド

所持しているアイテムを使用します。



方向キー上下で系統を選択し、所持品リストの中からアイテムを選び、○ボタンで使用します。アイテムによっては、対象の選択を行います。

戦闘補助、錬金、重要のアイテムはキャンプで使用することができません。持っているアイテムの確認はできます。

システムコマンド

ゲームデータのセーブやロード、各種設定の変更を行います。



・セーブ

現在のゲームデータを保存します。

・ロード

以前にセーブしたゲームデータを呼び出します。

・設定

メッセージ速度や、音量などの調節を行います。

振動機能の切り替えはLED表示の赤色／消灯に関わらず、「システム」内の「振動」でON/OFFを選択し、○ボタンで決定します。



第4章　戦闘

モンスターとの戦いでは、６種類のコマンド、３段階の「列」、オブジェクトなどをうまく使って戦術を練ることが大切です。

コマンド
戦闘コマンドです。うまく使えば、より高い効果が期待できます。

敵
敵側も、主人公たちと同様に、前・後列に分かれています。



味方の状態
戦闘に参加しているパーティメンバーのステータス表示です。

味方
パーティメンバーです。登録された隊列で戦闘が始まります。



【戦闘時の注意】
・味方のうち、誰から行動するかはプレイヤーの自由です。
・とくにすべき行動がない場合は「防御」を選択してください。
・パーティにいても、戦闘に参加していなかったキャラクターは経験値を得られません。
・パーティが全滅するとスタート画面に戻ります。

戦闘コマンド

戦闘参加キャラは、1フェイズにつき、以下のコマンドから1つを選ぶことができます。

攻撃



装備している武器で敵を攻撃します。攻撃可能なのは、自分と隣接する列にいる敵のうちの1体です。

技



習得している技で攻撃します。MOが不足していたり、移動すると技は使えません。効果は技により異なります。

アイテム



所持しているアイテムから、1つを選んで使用します。アイテムは原則として使用すると消えてしまいます。

魔法



習得している魔法を唱えます。MPが不足していたり、移動すると魔法は使えません。効果は魔法により異なります。

移動



隣接している前後の列のうち、いずれかに移動します。敵陣の中列に移動すれば「突入状態」になります。

防御



守りを固めることで受けるダメージが半減されます。このコマンドは、移動後でも実行することができます。

列によるダメージの違いと突入

戦闘では、３種類の「列」が非常に重要な意味を持ちます。

味方キャラが移動できる列は次の３種類です。
・自陣の前列：敵前列と接敵する位置なので接近戦に強いキャラが適任です。
・自陣の後列：ここからでは魔法か弓でないと敵を攻撃できません。逆に敵が突入してこない限り、直接攻撃も受けません。
・敵陣の中列：敵後列が攻撃可能になり、敵前列へ与えるダメージも増します。２人まで配置できます。



ステータス異常

攻撃には、スリープやバインド効果を持つものがあります。

敵をスリープやバインドにできれば､戦闘はかなり有利になります。とくに序盤では､リュキアの｢スリープクラウド｣などが役に立つでしょう。



◀スリープ（眠り）：行動不能。ダメージを受けると目を覚まします。



▶バインド：行動不能。しばらく時間が経つと回復します。

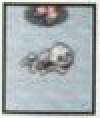
オブジェクトの種類と効果

５種類のオブジェクトをうまく使えば戦闘が有利になります。



油樽

火炎系の攻撃を受けると爆発し、置かれていた側の陣全体にダメージを与えます。



骨

不死系魔法「コールトゥボーン」を唱えると、スケルトンになって動き出します。

オブジェクトに対する攻撃方法を変えると効果が異なる場合があります。例えば、「毒花」は火炎系の攻撃を加えると燃え上がって消滅します（スリープ効果なし）。それぞれのオブジェクトに対して、いろいろな攻撃方法を試してみてください。



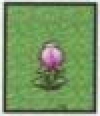
岩

剣技「破岩斬」で砕かれると破片が散り、置かれていた陣全体にダメージを与えます。



大釜

特定の魔法で破壊されると爆発します。※通常攻撃で壊れたときは、爆発しません。



毒花

破壊されると、置かれていた陣全体にスリープの効果を持った花粉を撒き散らします。

クリティカルヒットによる好感度の上昇



戦闘におけるクリティカルヒットの効果について説明します。

クリティカルヒットには、次の効果があります。なお、「器用」が高いと発生率がアップします。

- 敵に与えるダメージが上昇
- キースがクリティカルヒットを出した場合、戦闘に参加していたヒロインの好感度が上昇（画面にハートマークが表示されます）

第5章 アイテム／技／魔法について

アイテム

店で購入したり、宝箱から回収できるアイテムの一部を紹介します。

ショップアイテム

道具屋で購入できます。１回使い切りのアイテムです

傷薬	ＨＰを少量回復する。
聖水	ＭＰを少量回復する。
命の水	戦闘不能から復活させる／単体
リュキアの祈り	味方全員のＨＰを回復する。
火酒	士気値が上昇する。戦闘中のみ使用可。
力の素	その戦闘中のみ、筋力アップ。
知恵の素	その戦闘中のみ、知力アップ。
結界	魔法を避けやすくなる。戦闘中のみ使用可。
開運のお守り	攻撃を避けやすくなる。戦闘中のみ使用可。
強壮剤	次の戦闘時に士気が100になる。
プロテイナ	筋力が１上昇する。
魔導書	知力が１上昇する。
オルゴール	フィールド上のモンスターが停止する。

プレゼントアイテム

ヒロインたちへの贈り物になるアイテムです

子犬のぬいぐるみ	見た目も手触りも本物そっくりなぬいぐるみ。
ケーキ	クリームをたっぷり使った、異国のお菓子。
銀のブローチ	マナの実と葉を模したアクセサリー。
花束	優しい香りのする花を集めた、小さな花束。

錬金アイテム

ボス敵から入手します。装備に付与して使用

炎熱のエキス	攻撃力が上昇する。
鉄石のエキス	防御力が上昇する。
蜘蛛のエキス	攻撃の命中率が上がる。
太陽のエキス	最大ＨＰが上昇する。
女神のしずく	ステータス異常にならなくなる。
勇気のしずく	戦闘開始時に士気が100になる。
吸光の源	与えたダメージのうち、一定値分、ＨＰが回復する。
浄化の源	アンデッドに対し、攻撃力が上昇する。

技

武器による特殊攻撃です。レベルアップにともない種類が増えていきます。

剣系

剣を使う技です／修得キャラ:キース・リーナ・ジャネット・スピカ

二段斬り	敵１体に対して２回攻撃を行う。
霞斬り	すべての敵のうち、任意の１体を攻撃できる。
剣舞	味方の士気を上昇させる。

弓系

弓を使った技です。画面中の任意の敵を攻撃できます／修得キャラ:エリス

流れ矢	敵陣全体に矢を降らす。
封じ矢	敵の動きを封じる。
貫きの矢	敵の移動を封じる。



体術系 素手または肉体を使う技です／修得キャラ：ポップル・チム・スラ造

タックル	対象にダメージを与え、後退させる。
当て身	敵が攻撃してきた際、カウンター攻撃をする。
眠り	自分が眠ってＨＰを回復する。ただし、自力では目覚めない。

魔法

各キャラが使う魔法です。レベルアップにともない種類が増えていきます。

古代語魔法 古代語を操り、敵を攻撃する魔法です／修得キャラ：リュキア・スラ造

ファイアーボール	火の玉をぶつけて、攻撃する。
スリープクラウド	敵１列をスリープ状態にする。
エクスプロージョン	爆発をおこして、陣全体を攻撃。

神聖魔法 神の力を借り、奇跡を起こす魔法です／修得キャラ：リーナ・シャロン

キュア	ＨＰを少量回復する。
シールド	防御力を上げる。
オーラショット	聖なる力を敵にぶつけて攻撃する。

不死魔法 死の神ブロトーンの神官のみが使える魔法です／修得キャラ：アリシア

コールトゥボーン	オブジェクトの「骨」からスケルトンを作りだし、戦わせる。
スティールライフ	対象のＨＰを吸収する。
デスハンズ	敵１列の移動を封じる。

呪歌 吟遊詩人が使う、音楽による魔法です／修得キャラ：リオン

萎縮の歌	術者以外（敵味方含む）をバインドする。
豪胆の歌	術者以外（敵味方含む）の魔法防御を上昇する。
解除の歌	術者以外（敵味方含む）のスリープ・バインド効果を打ち消す。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（△）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。



角川書店

FAIRY TALE

F&C

株式会社　角川書店
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3
TEL 03-3238-8484

SLPM 87111～2（限定版）87113～4（通常版）

©1999,2002 FAIRYTALE／F&C co.,ltd. ©2002角川書店
"PS", "PlayStation", "DUALSHOCK", "PocketStation" and "PS one" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.